

SLOVENSKÝ HERNÝ PRIEMYSEL V ROKU 2023

PROFIL SPOLOČNOSTÍ

POČET SPOLOČNOSTÍ: **66**



PRÁVNA FORMA SPOLOČNOSTÍ

81.8 %	9.1 %	7.6 %	1.5 %
s.r.o.	fyzická osoba	živnostník / slobodné povolanie	občianske združenie



PRIMÁRNE ZAMERANIE SPOLOČNOSTÍ

72.7 %	13.6 %	13.6 %
Vývoj vlastných hier	Outsourcing častí hier alebo kompletných hier	Služby a pridružené aktivity súvisiace s tvorbou hier



AKO DLHO JE SPOLOČNOSŤ AKTÍVNA

30.3 %	10.6 %	40.9 %	6.1 %	12.1 %
0 - 2 rokov	3+ rokov	5+ rokov	10+ rokov	15+ rokov

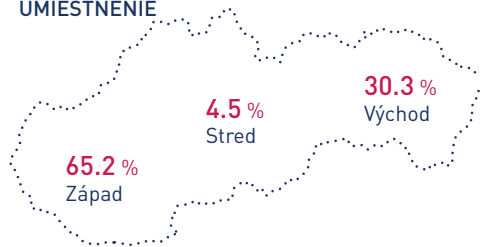


ZAKÁZKOVÁ TVORBA A OUTSOURCING

51.5 %	24.2 %
Nevenujeme sa zakázkovej tvorbe a outsourcingu	Outsourcing častí hry a tvorba assetov
18.3 %	6 %
Outsourcing častí a kompletných hier	Outsourcing častí a kompletných hier, na žiadnych sme však ešte neparticipovali

GEOGRAFICKÉ ROZLOŽENIE

UMIESTNENIE



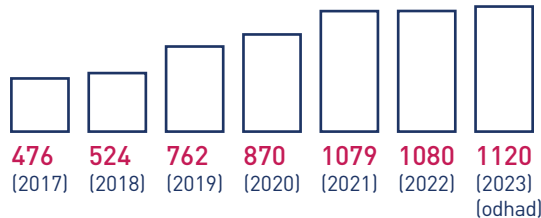
LOKALITA PODĽA MESTA

Bratislava	45.5 %
Košice	21.3 %
Iné	33.2 %

ZAMESTNANCI



CELKOVÝ POČET PRACOVNÍKOV



VEĽKOSŤ SPOLOČNOSTI PODĽA POČTU PRACOVNÍKOV



POČET PRACOVNÍKOV V TOP 10 % SPOLOČNOSTÍ

669



TOP 10 SPOLOČNOSTÍ PODĽA POČTU PRACOVNÍKOV

1. Pixel Federation
2. QORPO
3. PowerPlay Studio
4. SuperScale
5. Inlogic Software
6. Nine Rocks Games
7. STUDIO 727
8. Games Farm
9. NOISE artillery
10. 60fps

ZAMESTNANCI

⊕ PODIEL PRACOVNÝCH POZÍCIÍ

29.5 %	Programátor
27.4 %	Grafik / Concept Art
20.5 %	Iné
13.0 %	Game dizajnér
12.4 %	Produkcia
7.4 %	...	Marketing / Sales špecialista
7.3 %	...	Animátor
6.2 %	...	Tester
5.3 %	...	PR / Komunitný manažér
4.2 %	..	Dátový analytik
2.6 %	..	Zvukový dizajnér / Skladateľ

⊕ NAJŤAŽŠIE OBSADITELNÉ PRACOVNÉ POZÍCIE

30.3 %	<input type="checkbox"/>	Programátor
16.7 %	<input type="checkbox"/>	Game dizajnér
16.7 %	<input type="checkbox"/>	Grafik / Concept artist
15.2 %	<input type="checkbox"/>	Animátor
9.1 %	<input type="checkbox"/>	PR / Marketing
7.6 %	<input type="checkbox"/>	Dátový analytik
7.6 %	<input type="checkbox"/>	Iné
4.5 %	<input type="checkbox"/>	Produkcia
3 %	<input type="checkbox"/>	Zvukový dizajnér / Skladateľ
1.5 %	<input type="checkbox"/>	Tester



VYTVORENÝCH
NOVÝCH PRACOVNÝCH
POZÍCIÍ V 2022
221



VYTVORENÝCH
NOVÝCH PRACOVNÝCH
POZÍCIÍ 2023
50 (ODHAD)



VEK ČLENA ŠTÚDIA
(MEDIÁN)
30



POČET ŽIEN V ODVETVÍ
205 (19 %)



PODIEL FIRIEM
ZAMESTNÁVAJÚCICH
ŽENY
51.5 %



POČET ZAHRAŇIČNÝCH
VÝVOJÁROV V ROKU 2022
98 (9 %)



KRAJINY PÔVODU
ZAHRAŇIČNÝCH
VÝVOJÁROV

39.7 %	Česko
19.5 %	Rôzne
13.8 %	Ukraine
12.1 %	UK
6.9 %	Russia
3.5 %	USA
3.5 %	Serbia
3.5 %	Vietnam



ZAMESTNÁVANIE
ZAHRAŇIČNÝCH VÝVOJÁROV
V SPOLOČNOSTIACH

45.5 %	Sú zamestnaní a aj ich plánujeme ďalej zamestnávať	33.3 %	Nie sú zamestnaní a ani ich neplánujeme v budúcnosti zamestnávať
18.2 %	Nie sú zamestnaní, ale plánujeme ich v budúcnosti zamestnávať	3 %	Sú zamestnaní, ale neplánujeme v budúcnosti ďalších zamestnávať



PRACOVNÉ POZÍCIE ŽIEN

34.7 %	Iné
31.2 %	Grafička / Concept artistka
8.6 %	PR / Komunitná manažérka
7.4 %	Produkcia
7.4 %	Marketing / Sales špecialistka
5.7 %	Game dizajnérka
5.7 %	Dátová analytička
5.1 %	Animátorka
4.6 %	Testerka
4.0 %	Programátorka



PRACOVNÉ POZÍCIE
ZAHRAŇIČNÝCH
VÝVOJÁROV

Grafik / Concept Art	34.5 %
Tester	25.9 %
Programátor	9.5 %
Iné	10.3 %
Game dizajnér / Skladateľ	5.2 %
Zvukový dizajnér / Skladateľ	5.2 %
Animátor	4.3 %
Produkcia	2.6 %
Marketing / Sales	1.7 %
PR / Komunitný manažér	0.9 %



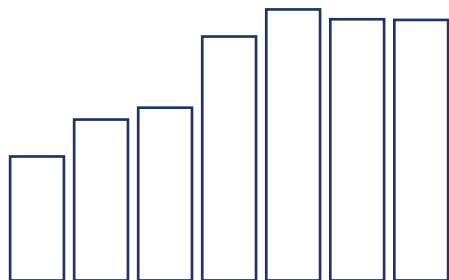
ZAMESTNANCOM UMOŽŇUJEME PRACOVAŤ

Hybridne z domova aj z kancelárie	Výhradne z domova	Výhradne z kancelárie
53.7 %	35.8 %	7.5 %

EKONOMICKÉ UKAZOVATELE



CELKOVÝ OBRAT V M EUR



36.3 47.5 51 72 80 77.1 76.9
2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023
(odhad)



CELKOVÝ
OBRAT V 2022

77.115.000 EUR



OČAKÁVANÝ
OBRAT V 2023

76.900.000 EUR

€ OBRAT TOP 10 %
SPOLOČNOSTÍ
V ROKU 2022

**65.297.000
(84.6 %)**



TOP 10
SPOLOČNOSTÍ
POĎĽA OBRATU

1. Pixel Federation
2. SuperScale
3. Inlogic Software
4. PowerPlay Studio
5. Nine Rocks Games
6. QORPO
7. Blue Brain Games
8. Gentlemen's
9. 60fps
10. Games Farm

TVORBA HIER



VYTVORENÝCH
FULL-RELEASE
VLASTNÝCH HIER

49



CELKOVÝ
POČET
VYDANÝCH
A NEVYDANÝCH
PROJEKTOV

282

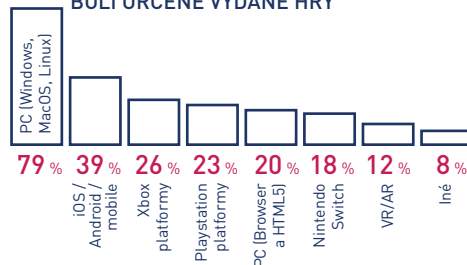


VYTVORENÝCH HIER
FORMOU SPOLUPRÁCE
S INÝM SUBJEKTOM

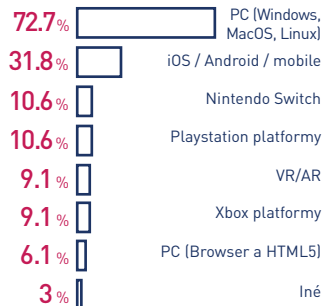
168



PRE AKÉ PLATFORMY
BOLI URČENÉ VYDANÉ HRY



PRIMÁRNE ZAMERANIE
NA PLATFORMU PRI VÝVOJI



SPÔSOB VYDANIA
DOKONČENÝCH HIER

Projekty ešte neboli vydané **50 %**

Self-publishing na Google Play alebo AppStore **21.2 %**

Self-publishing na Steam (a jeho ekvivalentoch) **18.2 %**

Self-publishing vo forme vydania na webe **15.2 %**

Prostredníctvom zahraničného vydavateľa **13.6 %**

Iné **10.6 %**

Self-publishing cez držiteľa platformiem Nintendo, Sony, Microsoft a pod. **7.6 %**

Prostredníctvom domáceho vydavateľa **1.5 %**

FINANCOVANIE HERNÝCH PROJEKTOV POCHÁDZA

Z vlastných zdrojov **65.2 %**

Z verejných zdrojov (grantov) **37.9 %**

Z finančných zdrojov objednávateľa (v prípade zakázkovej tvorby) **21.2 %**

Prostredníctvom zahraničného vydavateľa **18.2 %**

Iné / Nechcem odpovedať **13.6 %**

Prostredníctvom zahraničného investora **9.1 %**

Prostredníctvom slovenského investora **7.6 %**

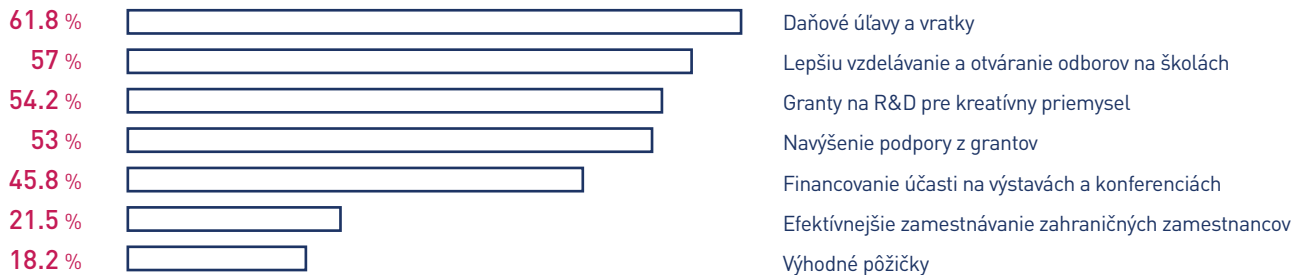
Prostredníctvom prevádzkovateľa platformiem Nintendo, Sony, Microsoft, Facebook a pod. **3 %**

Prostredníctvom domáceho vydavateľa **1.5 %**

Z bankových pôžičiek **1.5 %**

FINANCOVANIE Z VEREJNÝCH ZDROJOV A ZAPOJENIE ŠTÁTU

 AKÚ PODPORU ZO STRANY ŠTÁTU BY STE NAJVIAC OCENILI?



RÔZNE



Počet hráčov tzv.
SERIOUS GAMES
alebo
HEALING GAMES
v roku 2022

9020



ANGAŽUJE SA VAŠA SPOLOČNOSŤ V PODPORE ROZVOJA HERNÉHO PRIEMYSLU NA SLOVENSKU?

